# Grogne notes 11/07/2016

| Date | Contexte | Projet | Intitulé |
|---|---|---|---|
| 08/05/15 | Brainstorming | Bestiaire | bestiaire de 36 monstres pour les tirer au d66 |
| 01/05/15 | Brainstorming | Classes | créer une classe « extérieur » ou en faire une race ? |
| 14/05/15 | Brainstorming | Classes | générateur de noms en fonctions de la classe |
| 01/05/15 | Brainstorming | Classes | pour chaque classe, définir un truc que seule la classe est capable de faire (choisir dans les dépenses de points?) |
| 09/11/15 | Brainstorming | Corrections | choisir un nombre de niveaux à passer et à stoppe à un moment (par exemple 6). Il faut alors trouver une retraite avant que le perso soit trop abîmé |
| 05/05/15 | Brainstorming | Corrections | trouver un terme à la place de remplir et un terme à la place d'utiliser qui fonctionne pour tous types de rangées (matériel, rituels, missions) |
| 15/01/16 | Brainstorming | Empreintes & Horlas | Dans cette nouvelle version aucun PV (que des effets) et aucune vulnérabilité (que des effets) |
| 02/12/15 | Brainstorming | Empreintes & Horlas | on peut convertir un dégat en limitation, mais c'est trois limitations max |
| 14/01/16 | Brainstorming | Empreintes & Horlas | test sans PV, on meurt quand toutes carac à zéro, possibilité de sortir son perso et d'en prendre un de rechange à tout moment |
| 02/12/15 | Brainstorming | Empreintes & Horlas | tester créa à deux CAR à 2, cinq à 1, une à 0, trois talents de classe, on meurt si toutes CAR à 0, 9 PA par PJ |
| 02/12/15 | Brainstorming | Empreintes & Horlas | tester la contrainte de début de tour doit tourner autour d'une limitation d'un perso |
| 14/05/15 | Brainstorming | Missions | La mission bateau « aider les autres grognards » : pas cool... Et si les missions étaient simplement des « intérêts » = des réserves de relance de dés. Est-ce que ça pose problème de ne gagner de points de MEM qu'avec les PA ? |
| 18/01/16 | Brainstorming | Objets | graduer les objets en nombre de dés qu'ils accordent (un, deux ou trois), avec une règle qui précise que les objets de valeur attirent les convoitises (ie un figurant va tenter de s'en emparer rapidemntà |
| 15/01/16 | Brainstorming | Règles | Dans cette nouvelle version aucun PV (que des effets) et aucune vulnérabilité (que des effets) |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 26/04/16 | Brainstorming | Règles | Grogne en narratif pur : Vous voulez forcer la porte verrouillée ? Hé ben crac, elle est enfoncée, on peut passer à la suite.<br>Et si on trouve que ça manque quand-même assez fort de challenge, il suffit alors d'y appliquer des conséquences ludiques et narratives intéressantes : enfoncer la porte relance l'action en attirant les gardes, en déclenchant un piège vicieux ou en s'ouvrant sur une révélation (évidemment) fracassante. (repris de Sébastien Delfino) |
| 22/04/16 | Brainstorming | Règles | jeton parole, le joueur donne au mj, qui remet dans un gobelet quand il a joué |
| 08/05/15 | Brainstorming | Rituels | et si les rituels de classe ne permettaient qu'une attaque ciblant les car de classe ? |
| 01/05/15 | Brainstorming | Rituels | Quelque chose qui dure un round d'un temps à incanter à un effet qui persiste un temps + un temps inférieur ? |
| 01/05/15 | Brainstorming | Rituels | sauf mention contraire, l'effet d'un rituel est permanent : si on transforme le visage de quelqu'un par sarcomantie, il faut faire le rituel inverse pour que le visage redevienne normal ! (pas cool. On va plutôt dire qu'un rituel permanent coûte 3 cases de plus) |
| 08/05/15 | Dessin | VI | un crâne sur une feuille de chêne sur une épée et une hache entrecroisées sur une perle de sang, devise « sans peur », c'est la devise des valensac |
| 08/05/15 | Dessin | VI | un guerrier de dos sur un sentier entouré par une mer d'arbre sous une mer de nuages cotonneux ou perce le soleil sous la forme d'une étoile à quatre branches |
| 14/05/15 | Excel | MJ | faire tableau MJ Classes perso / limitations / religions / missions |
| 28/04/15 | Excel | PA | faire tableau gain de pa / carac monstres |
| 18/01/16 | Word | Attaques | on peut faire une attaque pour baisser la puissance adverse |
| 01/05/15 | Word | Bestiaire | pour chaque monstre, faire une table d'attitude à 6 entrées (ou faire une table d'attitude globale, genre tableau avec d66, plus simple, fait des stat blocs de monstres plus simple) |
| 04/09/15 | Word | Campagne | les grognards finiront-ils par réussir à prendre leur retraite où sont-ils éternellement condamnés à devoir affronter une adversité ? A l'arbitre de voir |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 30/04/15 | Word | Capacités | capacité « invulnérable » : à leur niveau et à leur préparation, les pj ne peuvent pas faire tomber ce monstre en vulnérabilité. Ils doivent pouvoir le fuir, en revanche |
| 13/08/15 | Word | Capacités | capacité spéciale : piège ne pouvant être désamorcé que par une énigme : les carac ne permettent que d'obtenir des indices |
| 01/05/15 | Word | CAR | CAR >= 15, on gagne une facilité, un truc qu'on peut faire sans dépenser de points |
| 18/01/16 | Word | CAR | La classe est une CAR |
| 16/05/15 | Word | Classes | Ne proposer que la classe avec la CAR majoritaire |
| 20/08/15 | Word | Classes | rajouter nouvelles classes : maletrait, horsain |
| 04/09/15 | Word | Conseils | A chaque début de round : + 1 antago, + 1 événement ou opportunité, +1 marelle ou bras de marelle spéciaux |
| 13/10/15 | Word | Conseils | attaquez sous tous les angles |
| 28/04/15 | Word | Conseils | au sujet des joueurs qui ont lu le background :<br>on fera au plus simple : si en tant que joueur, tu te rappelles d'un truc, ton personnage en a connaissance aussi. Ce sera une manière de tester la plasticité de mes bacs à sable. |
| 03/07/15 | Word | Conseils | ce qu'on tire sur une table, on doit toujours le réinterpréter |
| 14/05/15 | Word | Conseils | chaque dépense de points augmente l'univers de jeu |
| 01/05/15 | Word | Conseils | il n'y a pas de limite à ce que peuvent tenter les grognards : il faut juste le traduire dans les règles |
| 08/05/15 | Word | Conseils | l'arbitre doit imaginer des monstres de plus en plus fourbes et infects |
| 08/05/15 | Word | Conseils | la règle du nombre : toujours autant de monstres que de pesos, voir deux fois plus, ou des bien gros |
| 30/04/15 | Word | Conseils | le jeu demande ce qu'on veut le personnage, ou ce qu'on veut pour le personnage |
| 07/05/15 | Word | Conseils | le style de jeu est à mi-chemin entre le sérieux/cohérent et la funhouse |
| 01/05/15 | Word | Conseils | note sur le ruling not rules, player skill not character skill, forget game balance |
| 08/05/15 | Word | Conseils | pas de viol dans empreintes et horlas |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 01/05/15 | Word | Conseils | ruling not rules : les règles sont incomplètes. Elles sont loin de couvrir tous les cas de figure. Le MJ ne doit pas hésiter à trancher en complétant avec ses propres règles. Si un joueur n'est pas d'accord, il lui suffit de dépenser 0.1 EMP ou 0.1 EGR pour imposer sa propre version. |
| 16/05/15 | Word | Conseils | toujours commencer in media res au milieu d'une mission |
| 30/04/15 | Word | Conseils | toujours répondre oui aux questions des joueurs qui recherchent une chose en particulier |
| 04/09/15 | Word | Coordination | donner le lead à l'arbitre permet de remonter sa CLA |
| 04/09/15 | Word | Coordination | l'arbitre donne le lead à un des joueurs qui se revendique comme étant meneur sur la situation |
| 04/09/15 | Word | Coordination | Quand l'arbitre récupère la coordination, il ne la conserve qu'un round |
| 30/04/15 | Word | Corrections | 0.1 CLA = découvrir le défaut d'un monstre et pouvoir s'en servir lors d'un stratagème |
| 30/04/15 | Word | Corrections | 0.1 MOR pour exploiter la vulnérabilité ? Ou en reste sur des attaques ? |
| 28/04/15 | Word | Corrections | acheter deux cases de combat à mains nues pour avoir la portée allonge |
| 27/04/15 | Word | Corrections | attaques autorisées = renommer attaques de base. Toutes les autres attaques sont des attaques spéciales. Capacités spéciales = renommer capacités |
| 12/10/15 | Word | Corrections | au débu d'un tour, l'arbitre annonce : un nouvel antagoniste (ou en crée un caché dans une marelle qui n'a pas encore été fouillée), un nouveau mystère, un figurant confie une mission à un grognard, une nouvelle marelle spéciale (ou spécialiser une marelle qui n'a pas encore été fouillée), |
| 08/10/15 | Word | Corrections | Au début d'un tour, on commence par un figurant si ce dernier était caché le tour précédent et en profite pour tendre une embuscade. Sinon, on commence par un grognard. |
| 13/08/15 | Word | Corrections | Cases de matériel = multiplicateur de rituel (chaudron du gastromancien) |
| 08/05/15 | Word | Corrections | Céder la coordination au MJ > récup moral ; reprendre coordination au MJ > 0.3 MOR (un PJ qui agit ensuite peut lui reprendre la coordination, pour le même coût) |
| 14/05/15 | Word | Corrections | Coordinateur = MOR le plus élevé |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 08/05/15 | Word | Corrections | décrire rituel / mission / équipement sauce forestière = réduc de 0.1 CAR pour le premier élément de chaque type |
| 03/11/15 | Word | Corrections | échec à un effet = non mais (appliquer l'effet en proportion) |
| 30/04/15 | Word | Corrections | et si les dépenses de .CAR pour les utilisations de matériel étaient gratuites en temps de voyage et en temps de retraite ? (ou coutaient d'autres points qu'en temps de mêlée/placement/repos?) |
| 30/04/15 | Word | Corrections | et si on dépensait des .CLA pour utiliser le matériel léger ? |
| 16/05/15 | Word | Corrections | Guerrier = renommer chien de guerre |
| 01/09/15 | Word | Corrections | Init, faire un groupe pour les figurants neutres, un groupe pour les figures alliées, un groupe pour les figurants sans stats du même camp |
| 10/08/15 | Word | Corrections | initiative : le coordinateur donne la feuille de coordination au prochain joueur |
| 07/05/15 | Word | Corrections | lancer ou relancer les dés : utiliser une ressource / mission / exploiter un défaut |
| 07/05/15 | Word | Corrections | le MJ se crée une liste des limitations, malédictions et missions des des PJ |
| 08/05/15 | Word | Corrections | lecture d'aura / flair du limier / dénicher une info secrète : 0.1 egr |
| 04/09/15 | Word | Corrections | les joueurs ne peuvent pas se communiquer leurs stats (mais peuvent deviner celles des autres en claquant des pCLA) |
| 01/05/15 | Word | Corrections | Malédiction = limitation qu'on ne peut pas ignorer |
| 08/05/15 | Word | Corrections | MJ = arbitre = femme |
| 01/05/15 | Word | Corrections | On ne peut pas remplir un rituel et l'utiliser dans le même round |
| 08/05/15 | Word | Corrections | prêtre : renommer mystique |
| 16/05/15 | Word | Corrections | Quand PA = 0 => forcément un temps de voyage |
| 13/08/15 | Word | Corrections | raconter un flash-back = rapporte une limitation |
| 08/05/15 | Word | Corrections | réécrire l'intro en employant le vous |
| 15/07/15 | Word | Corrections | remplacer 3d6 par 1d20 |
| 30/04/15 | Word | Corrections | remplacer temps de combat par temps de mélée |
| 29/04/15 | Word | Corrections | repos en MEM = flashback = le MJ impose une limitation issue de ce flashback |
| 02/11/15 | Word | Corrections | réussites excédentaires : convertir en pex |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 21/08/15 | Word | Corrections | simplifier le multiclassage : on supprime la notion de CAR directrice, une seule rangée commune de rituels de classe (max cases : la CAR de classe la plus élevée) quelque soit le nombre de classes, pour se multiclasser il faut être initié à sa nouvelle classe, et ça se fait en même temps que l'entraînement |
| 08/05/15 | Word | Corrections | supprimer l'idée de piquer les tours aux autres en dépensant des pEGR |
| 01/09/15 | Word | Corrections | supprimer la règle du monstre qui farme |
| 05/05/15 | Word | Corrections | trois façons de (re) lancer les dés : utiliser le matériel de manière astucieuse, utiliser le défaut de l'adversaire, utiliser son implication (mission) |
| 03/07/15 | Word | Création de personnage | Au départ, les grognards partent sans matos (seul l'un d'entre eux peut prendre le combat à mains nues, si désaccord, celui avec le plus de FOR peut prendre combat à mains nues lourd, celui avec le plus de CLA peut prendre combat à mains nues léger) |
| 03/07/15 | Word | Création de personnage | création faction : 0.1 MEM ? On démarre sans créer de faction. |
| 16/05/15 | Word | Création de personnage | le MJ doit dire oui aux propositions de look et de matériel, ce qui compte c'est qu'ils utilisent les règles |
| 03/07/15 | Word | Création de personnage | les joueurs choisissent de décider pourquoi les grognards forment une équipe soudée, ou pourquoi ils débarquent sans matos, le MJ décide de l'autre point |
| 30/06/15 | Word | Dépenses de points | Donner un ordre : 0.1 EMP |
| 14/05/15 | Word | Dépenses de points | toutes les dépenses de points passent en limité |
| 14/05/15 | Word | Dépenses de points | Un grognard passe son matos à un autre = le donneur utilise (0.1 CAR), le receveur remplit (0.x CAR) |
| 14/05/15 | Word | Dépenses de points | utiliser une ressource : coûte 0.1 MOR, permet de lancer 3d6 ou relancer 1d6, remplace « décrire » |
| 04/09/15 | Word | Figurants | menace X intégrer au groupe de figurants antagonistes |
| 24/08/15 | Word | Intro | intro de partie : un incendie |
| 04/09/15 | Word | Intro | la survie est un dangereux sport d'équipe : mieux vaut avoir les autres grognards dans son camp ! |
| 30/04/15 | Word | Missions | exemple ou un joueur se créerait une mission « aller dans la pièce d'à côté » : le MJ peut refuser toute mission où il lui paraîtrait absurde de dépenser des PA |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 14/05/15 | Word | PA | Familier = s'il faut acheter des CAR supplémentaire, le MJ gagne des PA |
| 14/05/15 | Word | PA | PA gagnés = toujours en quarantaine |
| 14/05/15 | Word | Playlist | Sleep, Cathedral, Mammatus, divers albums de punk et de stoner... |
| 03/07/15 | Word | Progression | celui a le plus de pMOR gagne un sMEM supplémentaire |
| 01/05/15 | Word | Rangées | si on ne donne pas un nom forestier, bizarre ou bricolé à son matériel ou son rituel, il est considéré comme inefficace au moment où on veut l'utiliser. Si le joueur ne sait pas comment appeler son matériel ou son rituel, il peut demander au MJ et aux autres joueurs de lui faire des suggestions. |
| 24/11/15 | Word | Références | La Grande Liste des Intrigues de Jeu de Rôle<br>par S. John Ross, traduction Loïc Prot<br>http://fudge.ouvaton.org/GrandeListe.html |
| 01/05/15 | Word | Références | playlist : Arckanum, Fran Marder |
| 10/03/16 | Word | Règles | Grogne diceless. Niveau 1 = 1 classe + 8 carac (sauf une qui est barrée) + 1 talent par carac et par classe. Adversaire : niveau 1 à 3 = indique le nombre d'actions / carac / talent / classe / objet / compagnon à utiliser pour leur infliger un effet / résister à l'effet qu'ils veulent infliger. A chaque at/def, on prend une usure : au choix, barrer 1 car / 1 talent / 1 objet ou prendre un effet décidé par le MJ (blessure, autre...). Si on meurt = +3 récups / niveau pour tous les autres personnages (relâchement de l'égrégore). |
| 11/01/16 | Word | Règles | PNJ = Puissance + PV. Conversion dégâts = -1 CAR, -1 Talent, -1 vulnérabilité / - 1 limitation / -2 malédiction. MEM : mission : -1 MEM, -1 talent ? Ignorer sa limitation : -1 CAR ? Defense : il faut baisser la puissance adverse en obtenant des réussites. CAR : une à 0, trois à 1, trois à 2, une à 3. Somme = 10 |
| 14/01/16 | Word | Règles | test sans PV, on meurt quand toutes carac à zéro, possibilité de sortir son perso et d'en prendre un de rechange à tout moment |
| 14/05/15 | Word | Rituels | le survivaliste peut fabriquer/générer de la bouffe |
| 05/02/16 | Word | Rounds | un action + une manoeuvre + un déplacement par round |
| 13/10/15 | Word | Scénarios | menaces enterrés vivant : lazaréen, blaireau |
| 16/05/15 | Word | Tables | créer tables de limitations avec 1d6 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 16/05/15 | Word | Tables | créer un tableau à 6 symboles au lieu de 12 dans inflorenza, pour générer des tables aléatoires d66 |
| 08/05/15 | Word | Temps | repos à la sauce forestière : monter à sCAR + 1 ? |
| 15/07/15 | Word | Temps de repos | Flash-back : y associer une limitation |
| 05/02/16 | Word | Titre | renommer Grogne |
| 19/10/15 | Word | V2 | A chaque nouveau tour, introduire un nouvel élément selon la technique du donjon en 5 pièces : passage et gardien, challenge de roleplay ou énigme, piège ou surprise ou événement inattendu, antagoniste, récompense ou révélation ou retournement de situation |
| 19/10/15 | Word | V2 | L'arbitre rédige une liste des grognards tels qu'ils sont disposés à la table, dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Elle attribue la préséance à l'un deux pour le tour. Lorsque deux grognards veulent agir en même temps, l'arbitre donne la priorité au grognard qui a la préséance. S'il n'est pas concerné par le litige, l'avantage est au grognard le plus proche dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Au tour suivant, l'arbitre attribue la préséance au grognard qui suit le grognard qui avait la préséance auparavant, dans l'ordre des aiguilles d'une montre. |
| 19/10/15 | Word | V2 | On passe soit des dégats soit un effet. Les 1 et les 4-6 s'annulent jamais, même sur une défense |